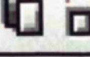
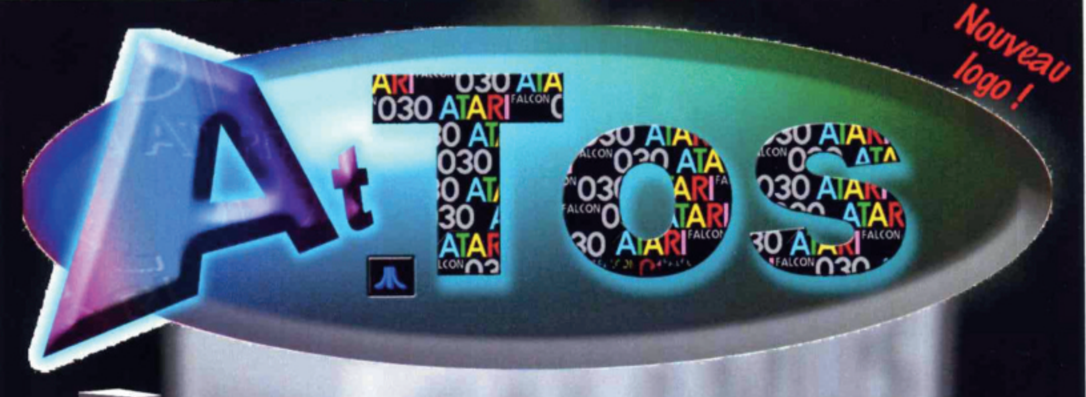
AtTOS n°4 - Prix : 3 euros

mars 2002

















Tout sur Calamus SL 2002 !

Le meilleur logiciel de PAO du monde ?

Les Frames s'emballent sous MagiC

Changez l'apparence de vos fenêtres

Chu Chu Rocket

"émulez" une Dreamcast sur Atari !

Internet

Précisions utiles sur ce vaste réseau

DivX

Pas facile de s'y retrouver dans la jungle des codecs !

MagiCMac prend des boutons !

Achetez une souris deux boutons pour MagiCMac !



En Vrac :

WEBCAM et Atari — *Mettez en tour votre ordinateur* — *Calamus par la pratique* — *etc.*



AtTOS 4... déjà !

Il faut bien avouer que les hésitations avant le lancement de ce fanzine ont été nombreuses. Nombreuses parce que cela demande du travail, beaucoup de travail, si l'on veut faire quelquechose de qualité, de varié, et qui colle bien au microcosme atariste.
De plus, nous-mêmes échaudés par les arrêts intempestifs des autres mags et fanzines dédiés, nous avions un peu "peur" de ne pas être capable d'assurer nous aussi sur le long terme. Ce long terme aurait pu être mis en cause il y a encore peu de temps (cf. edito du n°3) mais les abonnements sont toujours plus nombreux. La preuve que le scepticisme, naturel, est quelque part rompu, est le nombre de personnes qui avaient pris le n°1, puis le n°2 (car ne voulant pas s'abonner) et qui viennent de s'abonner à partir du 3 pour 4 numéros.
Aussi, sans faire de bruit, le site mis en forme par Paul Caillet, semble attirer du monde, même en dehors de notre pays (Belgique, Hollande, ...).
Donc la machine semble lancée. On n'est jamais à l'abri d'un pépin mais franchement l'aventure AtTOS ne fait que commencer.
Merci donc à vous tous (pas vous toutes : pas encore la moindre lectrice... snif !).
Soyez sûrs que chaque numéro sort le plus rapidement possible (mais pas trop non plus, pas la peine d'alimenter la rubrique des errata...) mais que son rythme de sortie pourra être variable. On se base sur "tous les deux mois". Pour le moment, AtTOS est même un petit peu en avance sur ce train de marche. Ce numéro le prouve encore. Le prochain risque par contre de ne pas vous arriver très rapidement, disons autour de fin mai. Il faut aussi être conscient que le rythme dépend de l'actualité. En tant que fanzine nous pouvons nous permettre une sortie un peu irrégulière, histoire de ne pas raconter du "vide".
Bonne lecture, en espérant que AtTOS réponde de plus en plus à vos attentes. Nous restons ouverts à toute remarque de votre part, ou idées.
Remercions chaleureusement Jacques pour la réalisation du nouveau logo de AtTOS en espérant qu'il vous plaira plus que le précédent qui n'avait demandé que quelques minutes dans la précipitation pour la sortie du numéro 1...

Remerciements :

Jacques pour le logo
Pierre Thontat
Thierry Milood
Cyril Lefebvre
Didier Mequignon
David Garroux
Paul Caillet
Godefroy de Maupeou
Sylvain Perchaud
Pascal Ricard
Stephane Perez
Nicolas Goudin

SOMMAIRE

>> Sommaire pas sommaire !

par RayXambeR

***Fanzine** AtTOS*

Matériel utilisé pour mener à bien cette mission de sauvegarde du monde TOS ;
Macintosh G4/466 MHz/384 Mo
Atari Falcon 030 + 14Mo + 15"

Logiciels utilisés et usés jusqu'à l'os :
Magicmac, Calamus SL 2000 le magnifique couplé à son mirifique module Filtre, Papyrus 7.58 (pour la saisie de texte et les tableaux), imprimante Epson stylus photo 870 LE, scanner Umax 1220S, Vision 4

par RayXambeR

>> En bref



La **mise à jour de MagiC PC** 6.10 vers 6.20 est disponible depuis quelques jours sur le site d'ASH : http://www.application-systems.de/download/magicpc/MPC620.zip

Un nouveau salon informatique va voir le jour ! Laissons la parole au principal organisateur, Frédéric Boisdron :
"SIIA :
L'automne 2002 verra naître le **premier Salon International de l'Informatique Alternative** (SIIA) sur le site de Sainte Marie de Redon au sud de la Bretagne. Ce salon a pour but de devenir la référence internationale pour ce type de manifestations.
Il regroupera tous les acteurs de l informatique alternative. AmigaOS, TOS, RiscOS, Linux, BeOS, QNX, BSD, CPC devraient être représentés. Ce salon sera planifié sur un week-end au début de l'automne 2002. Des services hôteliers seront à disposition à des prix préférentiels suivant le nombre de participants. Les moyens de communications sont multiples : route, chemin de fer et même avion (de tourisme). Le coût de location d'un stand sera à définir. Il sera minimal, voir nul. Le but de cette missive est de vous inviter à partager notre projet. Venez nous rejoindre. Pour vous informer, vous pouvez me joindre au 02 99 72 06 63 ou bien au 06 77 35 87 26 ou bien par courrier ou mail frederic.boisdron@atosorigin.com

Le **Silicium 2002** ouvre bientôt ses portes (ce sera peut-être déjà fait quand vous lirez ces lignes). Il s'agit d'un Salon Régional Informatique et du Multimédia. Il aura lieu les 02 & 03 Mars 2002, Espace Concorde à Villeneuve d'Ascq. Organisé par l'Association M2000 Informatique en partenariat avec la ville de Villeneuve d'Ascq. Tél de M2000 Informatique : 03.20.61.17.70
http://www.m2000-silicium.com
email : silicium@m2000-silicium.com

A propos de **Magic 6.20**, sachez que cela contraint de retoucher certains programmes. C'est ce qu'a dû faire Roland Sevin avec ses Easy Gem et PcStudio. Ne soyons donc pas loin de penser que ASH tente de s'imposer à la manière d'un Microsoft sur nos plate-formes... (je sens que cette phrase va faire hurler certains ataristes. Tant pis !) Comment expliquer alors que bon nombre de logiciels ASH ne fonctionnent que sous MagiC ? En tous cas, il



>> En Bref

serait bon que ASH nous sorte un navigateur web qui tue (on l'attend encore), le traitement de texte qui tue (car va bien falloir assurer la suite d'un Papyrus qui se meurt...), etc.

Highwire pointe le bout de son nez. Nous vous convions à une sorte de preview de ce logiciel de navigation Internet qui paraît prometteur.

Highwire: Text Tests

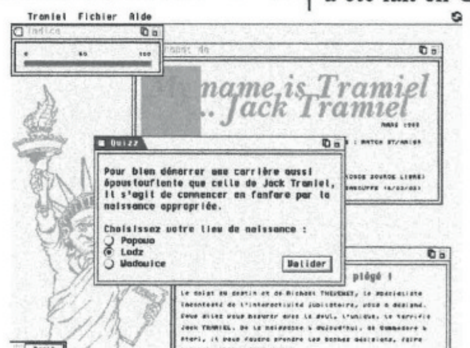
Testing of Highwire Text Style Support

This should be PRE
This should be CITE
This should be CODE
This should be KBD
This should be SAMP
This should be TT
This should be Bold
This should be Italic
This should be *BOLD ITALIC*

Emailer 2.3 vient de sortir. Il suffit d'aller télécharger l'archive sur : http://www.application-systems.de/emailer/index.html

Papyrus vient de sortir en version 9... mais pour Windows uniquement ! Est-ce à dire que la version n'est plus celle développée en premier, il n'y a qu'un pas. Il n'y a aussi qu'un pas pour penser qu'il n'y aura plus de nouvelle version TOS dans un futur proche. De plus, dans le dernier Puces (n°40) on peut lire que Papyrus suite est en développement pour le nouvel Amiga. Les Atari définitivement privés d'un traitement de texte digne de ce nom ?

Tramiel
Petit logiciel sympa tout fraichement débarqué et freeware : un quiz sur l'univers de la famille Tramiel, concocté par Rajah Lone en personne, en quelques coups de cuillière à pots. Il s'inspire d'un hors série de Tilt "ST/Amiga : le match" et propose une sorte d'histoire de la vie de Tramiel au travers de quelques questions. Le tout ne manque pas d'humour et les illustrations choisies sont excellentes. Un petit soft assez jubilatoire (pour reprendre un terme de l'auteur) qui vous fera passer un bon moment. Mon taux de Tramielitude s'est lamentablement arrêté à 30%. A vous de faire mieux (ou pire ;) Précisions que ce logiciel a été fait en GFA Basic et les sources sont fournies afin que les néophytes puissent s'initier en décryptant des centaines

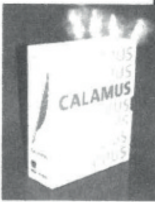


>> En Bref

de lignes de code.
http://rajah.atari.org
Pierre, des petits programmes "sans intérêt" de ce type c'est quand tu veux !

MagiCMac Sound Driver (0.95) a été adapté par les bons soins de son auteur Didier Mequignon afin qu'il fonctionne aussi sur Hades (TOS, MiNT ou MagiC) et avec les solutions hard suivantes:
YAMAHA 8 bits (interne)
PSOUND 8 bits (port //, la carte de Loic Sebald)
MV16 sur la ROPOCOP
Ce driver XBIOS permet aussi d'échantillonner. L'auteur est prêt à faireen sorte de gérer la cartouche STReplay, pour peu qu'il y ait des demandes d'utilisateurs ! A récupérer sur http://aniplay.atari.org

Aussitôt sorti, **Calamus SL 2002** bénéficie d'une



release 2 à télécharger sur le site de Cybèle Maia comme d'habitude.

Les nouvelles concernant la **CT060** sont plutôt bonnes. On parle du développemet d'un super videl, etc. et sachez que seuls les 32 premières CT060 bénéficeront d'un 68060 à 60 MHz. Ces derniers sont devenus impossibles à se procurer. Les suivants se contenteront donc d'un 68060 à 50 MHz, ce qui est déjà pas mal !

MigaBouffe ? MégaKOOL !

(par Rajah Lone)
Il est des week-ends où ça marche, où l'on a vraiment l'impression de profiter du peu de temps libre... Ah !!! Profitant de l'hospitalité de Fabounio &Cicile, et sur leur invitation, votre serviteur ici présent s'est rendu à Valence et sa banlieue rencontrer de jeunes rebelz pleins de qualités, dont la principale caractéristique est de posséder un Miga : KatMil ou MilDeu customisés à fond, oups, pardon, à donf !!
L'honneur Atari a été sauf, puisque j'ai pu emprunter le Falcon de Fabounio et coder un nouveau méfait. Le PowerMac de Cicile et son pesant écran était aussi de la party, pour la sono, quelques vidéos, et essais de retouche photo assez burlesques et... (l'honneur d'une dame étant en jeu, je n'oserai pas en dire plus ;-p).
Côté console ? Deux seulement, mais des remarquables : une Vectrex jalousement conservée par MrBelett et également une Nec GT portable ; la Rolls des consoles, qui faisait de la couleur, du 16 bits (NDLR : 8/16 pour être précis...mais c'était et reste fabuleux même comparé à la GBA) et 320*200 à l'époque où Nintendo innondait les cinémas de réclame pour sa Gameboy Vulgaris.



par RayXambeR

>> En bref

Et le public ? En plus des personnes remarquables citées plus haut, on trouvait l'équipe locale de l'association TripleA, du fanzine Boing Attack et organisatrice de l'inoubliable @lchimie 2K1. En tout une vingtaine de personnes, le tout dans la bonne humeur. Et de 7 à 77 ans !! Sans mentir : il y avait le fils qui n'a pas arrêté d'accaparer la Vectrex pour lui, le père amigafan depuis le biberon, et le grand-père qui profite de sa retraite pour découvrir comment on bidouille un ordinateur.

Au menu pizzas, quelques amuse-gueules et même du Perrier (dont le degré était assez élevé ;-)).

Ah !!! Pourquoi suis-je né atariste ? Mais ça ne fait rien, j'irai aux MigaBouffes aussi souvent que possible, apportant avec moi un ordinateur et de la bonne humeur.
Ça tombe bien : la guerre MigaTari est finie depuis l'invasion des fourbes PeuCeuh.
"Rebelz de toutes contrées, unissez-vous contre le Vil Saigneur de la Porte (IIIe du nom) !!!!"

TAS D'ERRATA : patatras !

-PDF Print et tout ce qui a attrait à Calamus est distribué par la société Cybèle Maia Graphique et elle seule. Cette même société, ainsi que Europe Shareware, sont par ailleurs revendeurs. Nos excuses pour ces imprécisions importantes.
-On ne dit pas Centurbo 060 mais CT060 pour CzubaTech 060. En effet, Centek n'est plus. Il n'y a donc plus aucune raison pour conservé le nom "Centurbo". A ce propos l'URL du site de Rodolphe Czuba est http://czuba-tech.com (elle était erronnée avec l'article sur la CT060 mais pas dans la liste d'URL !) Il est possible de mettre à jour CALAMUS LITE vers CALAMUS 2002 et CALAMUS LITE 2000 vers CALAMUS LITE 2002
-A propos de Two In One, voici quelques précisions par TMI auteur de l'article à ce propos dans le précédent AtTOS : "Concernant la version de two in one la mienne est la 1.11 du 11.08.94 qui accepte sans problème la clef d'enregistrement. Shareware Copy 22D7O. Peut-être que c'est valable sur d'autres versions...
-Pour finir cette rubrique tristement chargée, signalons que DGEM de notre Rajah Lone préféré n'est pas finalisé, loin s'en faut (le travail à effectuer est gigantesque) mais il continue de proposer régulièrement de nouvelles versions à tester.
-Dans AtTos 2, nous annoncions 'internet junkbuster' comme jeu de Patrice Mandin, il n'en est rien. C'est en réalité un filtre à pub, tout comme leafnode est un serveur de news local.
A bientôt pour de nouvelles erreurs !



par RayXambeR, organizeR !

>> Organizer 0.26

>> testé sur : Magicmac

Organizer / Nouvelle entrée

Nouvelle entrée

Titre: coucou

Objet: faire coucou

Date: 13.02.2002 Priorité: Maximale

Heure: 22:00 Avertir (WakeMeUp)

Perpétuer

Réinitialiser

Annuler Ajouter

> Editeur : *Mathieu Demange*

> Type : *Agenda électronique*

> Date : *début 2002*

> Màj possible ?

> Machines : *toutes (2Mo mini)*

Organizer est un tout nouveau logiciel pour tout Atari. Même si en l'état il lui faut une configuration un peu musclée (système multitâche, 2 Mo mini, résolution élevée, etc.), il faut reconnaître que l'interface est de qualité. Cela dit l'auteur Mathieu Demange reste à l'écoute de tous et est prêt à réaliser une version pour écran monochrome par exemple et système monotâches. Suffit d'en faire la demande (histoire qu'il ne fasse pas ça pour rien !). Organizer n'en est qu'à sa version 0.26 et déjà il permet beaucoup de choses (remarque : nous n'avons pas pu tout tester car la version de demo ne permet pas l'accès à toutes les possibilités) comme saisir des entrées (ou événements) avec la date, l'heure et le sujet. Puis d'accéder à un planning de type journalier, hebdomadaire, mensuel (le seul accessible depuis la demo), etc. De même vous pouvez avoir accès à la liste de toutes les entrées classées par date et heure. Et le tout peut rester accessible simultanément à l'écran, dans trois fenêtres différentes.

Du côté des manques, mais laissons le temps aux programmes "jeunes", citons que rien ne vient avertir d'un événement (et même de l'imminence de celui-ci). Aussi il serait bon de pouvoir créer une liste intemporelle avec des événements répétés (dates anniversaire par exemple), de façon à ne pas répéter ça pour chaque année, etc. On pourrait aussi souhaiter une interaction avec MacOS ou Windows de façon à ce que ceux qui utilisent MagiC puissent être prévenus même en travaillant sous un autre environnement.

Voici un programme intéressant, utile à tous ceux qui sont surbookés, car ce genre de choses n'était pas géré sur Atari depuis belle lurette. Vivement la version 1.0.

Shareware à 15 euros

m.demange@free.fr

Organizer / Liste des entrées

Entrée 1
Titre coucou
Objet faire coucou
Date 12.02.2002
Heure 10h00

Entrée 2
Titre coucou
Objet faire coucou
Date 13.02.2002
Heure

Entrée 3
Titre coucou
Objet faire coucou
Date 14.02.2002
Heure 10h00



par RayXambeR, Calamus quel bonheuR!

>> Calamus

>> testé sur : Magicmac

Comment faire pour que Calamus n'occupe pas toute la mémoire disponible ?

Cela se règle par l'intermédiaire du module "Paramètres Systèmes". Aller dans Fichier/Module externe/Paramètres Systèmes (module à charger si ce n'est déjà fait)/Lancer. Puis il faut saisir la quantité de mémoire STRam que l'on désire allouer aux autres logiciels fonctionnant en parallèle avec Calamus. Et le tour est joué. C'est bien de laisser au moins 10Mo pour les autres logiciels car l'on a souvent à utiliser Papyrus conjointement ou de petits utilitaires pratiques tels Exchange pour convertir les fichiers ascii en provenance d'autres standards tels Amiga, Mac ou PC.

Petites astuces pratiques :

Si le résultat final doit être imprimé en noir et blanc, pensez à convertir toutes les photos de votre document en niveaux de gris. Cela libèrera une place mémoire considérable !

Configuration optimale de Calamus sur ST, Falcon et les autres !

Vous êtes limité par la mémoire, par la lenteur (relative) de votre ordinateur. Il faut donc essayer de se faciliter la tâche en allégeant au maximum Calamus. Son architecture modulaire se prête bien à ça et il possède quelques petites astuces non négligeables.

Tout d'abord, passez en noir et blanc (2 couleurs) plutôt qu'en 256 couleurs. L'affichage sera nettement plus rapide d'autant plus qu'en 256 couleur Calamus semble tramer les images. Ne passez en couleur que lorsque vous aurez vraiment besoin de voir le résultat final en couleur avant impression. Voir à l'écran en N&B ne signifie pas imprimer en noir et blanc !

Pensez à l'utilisation conjointe des touches Alt, Control et Shift qui permettent d'interrompre un affichage souvent long lorsque votre document possède des images vectorielles complexes. Ceci est très utile lors d'un affichage complet de la page dans le but de zoomer ensuite sur une portion précise. On fait afficher la page entière, on interrompt rapidement l'affichage (donc la page entière apparaît vide) puis on zoome sur la partie de son choix. Le gain de temps est très appréciable.

Calamus SL

Pensez à ne charger que les modules externes nécessaires. Pas la peine de vous encombrer de l'éditeur vectoriel si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser. Pour cela allez dans Fichier/Module externe et sélectionner les modules que vous voulez effacer.

Pour gagner quelques ko, pensez dans le menu statistiques à cliquer sur réorganisation. Cela

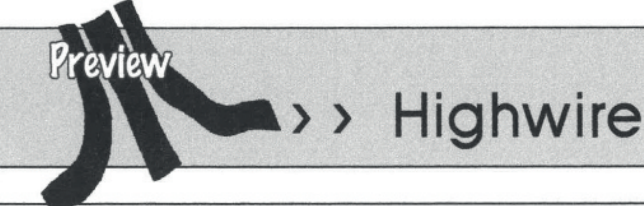
par RayXambeR, Calamus quel bonheuR !

>> Calamus

>> testé sur : Magicmac



réorganisera la mémoire et fera souvent gagner de la place mémoire (pas beaucoup mais c'est toujours ça !)
Aussi, une fois vos cadres placés au bon endroit et travaillés comme vous le désiriez, il n'y a plus aucune raison de les modifier. Ils gagneaient donc à ne plus être visible. Cela est possible en cliquant sur un petit onglet représentant un écran de moniteur. Ainsi vous pouvez cliquer sur le ou les type(s) de cadres à ne plus afficher. L'inconvénient majeur est que si vous cliquez sur cadres bitmap, tous les cabres bitmap ne seront plus affichés à l'écran (remplacés par un cadre avec une croix dedans). Donc si vous ne vouliez conserver quelques cadres bitmap affichés, vous ne pouvez plus. Cela est possible uniquement si vous avez une version de Calamus récente. Dans ce cas vous possédez le module Bridge plus. Ce dernier permet de sélectionner un ou plusieurs cadres de façon à ne plus les afficher. Génial et très pratique. De plus cela peut être utile pour n'imprimer que certains cadres de votre document et ne pas gaspiller de l'encre inutilement. Ce sont ces petits plus qui font que l'on tombe rapidement sous le charme de Calamus pour peu que l'on s'en donne la peine.
Pour Falcon uniquement, un économiseur d'écran de type Turboveille permet de déconnecter en quelque sorte l'écran et de laisser presque 100% de puissance à la machine. De ce fait, en activant Turboveille (simple écran noir) à l'aide de la combinaison de touches prévue à cette effet pendant un affichage conséquent, cela aura pour effet de gagner en rapidité d'affichage. Le seul inconvénient est que l'on ne peut pas voir quand c'est fini...
Si après tout ça il ne vous reste plus assez de mémoire, plusieurs solutions s'offrent à vous. Convertir les images dans un résolution plus faible (Calamus le propose en interne) que celle d'origine, à condition toutefois que cela n'altère pas trop la qualité voulue. Convertir les images en niveaux de gris si vous imprimez sur une laser noir et blanc par exemple. C'est tout bête mais parfois on n'y pense pas.
Sinon, une dernière solution consistera à utiliser la mémoire virtuelle. Gros inconvénient la lenteur exécrable sur un Falcon de base. Mais ça marche.
Si après tout ça vous ne gagnez pas encore assez de temps, une seule solution, booster votre machine et il me semble que la Centurbo 060 soit toute indiquée : plus de RAM (et plus rapide car SDRAM !) et un processeur beaucoup plus puissant. Mais là, on se détourne du but de l'article, non ?



par Strider, rime avec RayXambeR !!

HighWire : autoroute en construction

Depuis l'arrêt du développement de CAB et de WenSuite, cela faisait bien longtemps que l'on attendait un navigateur Web moderne digne de ce nom, capable de gérer le HTML 4 ainsi que le JavaScript. Programmé depuis un an, HighWire est récemment devenu un projet Open Source et l'équipe de développement se compose d'une dizaine de personnes.
Dans l'état actuel des choses, HighWire peut charger, interprêter une page HTML 3.2 et l'afficher. Il est possible d'ouvrir un fichier grâce au sélecteur de fichier ou bien avec le "glisser-déposer". Enfin, il est également possible de redimensionner la fenêtre d'affichage, le rafraîchissement fonctionnant parfaitement bien. L'interprêtation du HTML n'est pas encore parfaite. Les tableaux, notament, posent des problèmes et peuvent aller jusqu'à faire planter non seulement le navigateur mais aussi MiNT. En revanche, les "frames" (cadres) sont déjà supportées. Il reste encore beaucoup de chemin à parcourir : l'interface utilisateur, l'affichage des images, les formulaires HTML, les hyperliens, le JavaScript, etc. A noter que HighWire ne fonctionne qu'avec NVDI (ou SpeedoGDOS) et un système d'exploitation multitâche tel que MiNT ou MagiC (en mode préemptif).

Pour terminer, je vous propose un tableau comparatif entre HighWire et CAB. Si j'ai choisi ce dernier, c'est parce qu'il est le seul à interprêter le HTML correctement. Les 5 fichiers de tests proviennent de différents webzines Atari (Stimulus, Toxic Mag) et l'affichage des images a été désactivée sur CAB afin de mettre les deux logiciels sur le même pied d'égalité. La machine de test est un Falcon 030 non accéléré, avec 14 Mo de RAM et fonctionnant sous FreeMiNT 1.15.12 en 768x480, 16 couleurs.

Tableau :

Fichier	Taille (octets)	CAB	HighWire	Rapport
humour.htm	39365	29"29	20"29	1,43
expresso.htm	10942	14"39	04"01	3,64
debut.htm	4380	05"55	02"81	1,76
vdi2.htm	14073	13"42	13"74	0,96
betisier.htm	75229	52"66	49"10	1,08

HighWire est donc légèrement plus rapide que CAB (entre 0,96 et 3,64 fois), mais ce chiffre n'est pas très significatif étant donné la grande hétérogénéité des structures de chaque fichier utilisé pour les tests (tableaux, taille des polices...). Au niveau de la qualité de l'affichage des pages, HighWire se rapproche beaucoup de CAB. Son affichage est plus espacé, tandis qu'avec CAB, le texte est assez compact. Notons également que les polices utilisées pour les chapitres sont un peu trop grandes avec HighWire.

En conclusion, nous nous trouvons en présence d'un logiciel très prometteur et, bien qu'il ne s'agisse pourtant que de la toute première version beta, ses performances sont déjà très honorables. HighWire et ses sources se trouvent à cette adresse : http://highwire.atari-users.net



par Cyril alias Bibou

>> Internet sur Atari

Internet et Atari

L'atari est bien pourvu en matière de connexion internet et les logiciels sont nombreux. Cependant, la configuration des différents outils peut s'avérer ardue pour les utilisateurs non avertis. Nous allons voir dans cet article quels sont les moyens d'être "branché" et comment faire pour le devenir.
On dénote deux types de logiciels : les non commerciaux et les commerciaux.

ATARI®

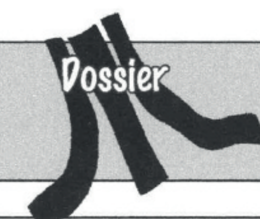
Le matériel :

Avant de commencer notre tour d'horizon des logiciels, il faut d'abord définir ce dont vous avez besoin sur le plan hardware. Il vous faut au minimun un ST avec 1 Mo de RAM (4Mo recommandés), un disque dur, un modem (comptez environ 550 frs soit 84 euros) et une résolution qui ne doit pas être inférieure à la ST HAUTE. Ceci étant dit, il faut être lucide : le ST étant loin de présenter des caractéristiques à la pointe du progrès actuel, la navigation sur internet ne sera pas très confortable du fait de son manque indéniable de puissance et ses faibles capacités en matière de résolution. La plupart des internautes sur Atari possède au moins un Falcon ou un TT. Il est à noter, également, que si vous possédez un ST, il vous faudra un adaptateur série pour pouvoir brancher votre modem et un moniteur monochrome ou multisynch. Si vous avez un moniteur couleur ou une TV, mettez SEBRA dans votre dossier AUTO pour simuler le mode ST HAUTE (vous pouvez le trouver dans la disquette du n° 67 de feu ST MAG ou sur : http://lst.laserforce.org dans la rubrique "disquettes ST MAG").

Les logiciels gratuits :

Vous avez la possibilité de vous connecter à internet sans avoir à débourser le moindre sou (excepté, bien sûr, pour l'abonnement à votre fournisseur d'accès). Le principe de ces logiciels est la modularité, ce qui signifie que vous avez un programme pour lancer la connexion, un pour naviguer sur internet, un pour les mails, etc

La connexion : Elle se fait via Sting. La dernière version en date est la 1.26 (téléchargeable sur le site : http://sting.atari.org).
Toutefois, avant d'entrer dans le détail, il faut d'abord étendre la capacité de votre prise modem car celle-ci n'excède pas les 19200 bauds alors que les modems actuels en autorisent 56000. Pour ce faire, il faut installer HS MODEM (disponible à l'adresse suivante : http://www.flinny.demon.co.uk/files/hsmoda07.lzh) .
Placez DRVIN.PRG dans le dossier Auto ainsi que le driver suivant votre machine (SCC.PRG pour Falcon, MFP.PRG pour ST/STE/Méga ST, MFP.PRG ET SCC.PRG pour Méga STE, MFP.PRG + MFP_TT.PRG + SCC.PRG pour le TT). Nous allons maintenant nous intéresser à Sting. Tout d'abord, il convient de placer le fichier STING.PRG et STING.INF dans le dossier Auto. Il est très important de respecter l'ordre d'exécution des programmes somme suit :
NVDI.PRG (si vous l'avez. Dans le cas contraire, je vous le recommande)
DRVIN.PRG
SCC.PRG (ou autre selon



par Cyril alias Bibou

>> Internet sur Atari

votre machine, voir plus haut)
STING.PRG
(NDLR : un logiciel comme autosort sera utile pour ordonner les fichiers du dossier Auto)
Ensuite, renommez DIALER.APP en DIALER.ACC et placez-le, avec le fichier DIAL.RSC, à la racine de votre partition de boot (habituellement C:\). Créez, sur cette même partition, un dossier "STING" et copiez les fichiers suivants a l'interieur de celui-ci :
DEFAULT.CFG
SERIAL.STX
UDP.STX
TCP.STX
RESOLVE.STX
DIAL.SCR
DIAL.INF
Enfin, insérez Sting.cpx.et Serial.cpx (pensez à désactiver MODEM.CPX si vous l'avez pour éviter les conflits avec SERIAL.CPX) dans votre dossier CPX. Rebootez. Sting est maintenant installé, il ne reste plus qu'à le[U+2026]

Configurer :

Ne partez pas tout de suite !!! Il est vrai que Sting n'est pas des plus simples à configurer, mais ce n'est pas insurmontable ! Tout d'abord, il existe des exemples de configuration toute prête pour certains providers (Club internet, Wanadoo et Free disponibles sur le site de Pascal Ricard : http://paricard.free.fr).
Ensuite, l'écriture de script n'est plus vraiment nécéssaire aujourd'hui (du moins pour Wanadoo et Free). Je vous recommande d'ailleurs Free qui propose à l'heure actuelle un forfait de 50h pour 98 frs/mois, ce qui vous donne de la marge pour vous familiariser avec internet.

Commençons par Serial.cpx :
_ Sélectionez le port modem (modem 1 pour ST; modem 2 pour Falcon et ser.2/lan pour TT)
_ bps : 57600 (vous devez toujours indiquer une vitesse supérieure à la vitesse théorique de votre modem)
_ Bits : 8
_ Parité : none
_ Stop bits : 1
Vous voyez, pour le moment, ce n'est pas difficile.
Poursuivons maintenant avec le dialer :
_ Lancez Sting Dialer depuis votre panneau de contrôle.
_ Cliquez sur l'onglet "configs" puis sur "modem specifics". Vous verrez alors apparaître 7 choix de paramètres :

1. Modem specifiques :
Vous devez trouver les paramètres suivants (si ce n'est pas le cas, modifiez-les et insérez ceux-ci) :
_ init : ATZ
_ Dial : ATDT
_ Hangup : +++,ATH
_ Connect timeout : 60 sec.
_ Redial Delay : 20 sec.
_ Connect on : CONNECT
_ Redial on : BUSY
NO CARRIER
_ Abort on : NO DIALTONE
2. Dial script : normalement, vous n'avez pas besoin d'y toucher
3. Port parameters : voici les paramètres à rentrer :
_ Sélectionnez PPP
_ IP Adress : 0.0.0.0
_ PAP ID : votre login (fourni par votre fournisseur d'accès)
_ PASSWORD : votre mot de passe (idem)
4. Adressing :
_ User name : fournis par votre fournisseur d'accès (ex : bibule.bibou)
_ Full name : vos nom et prénom
_ Full qualified domain name : votre fournisseur d'accès (ex : free.fr)
_ Name server : ceux sont les



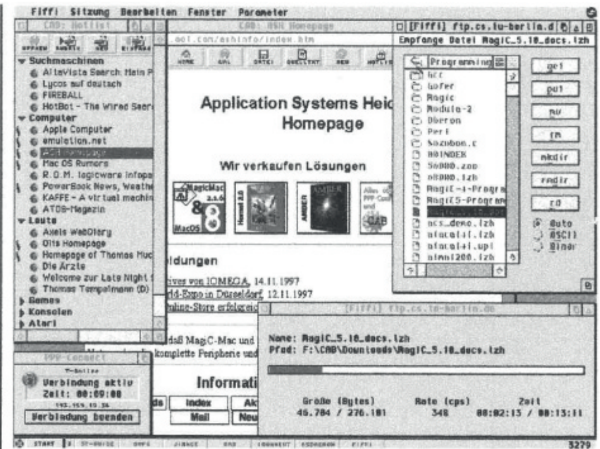
par Cyril alias Bibou

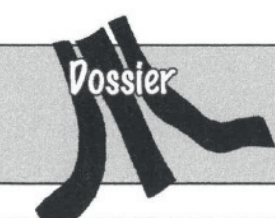
>> Internet sur Atari

adresses DNS de votre fournisseur d'accès. Par exemple,
pour free, entrez 212.27.32.5 ET 212.27.32.6.
5. Phone & ISP cost : ici, vous avez juste à indiquer le numéro de votre point d'accès, c'est-à-dire le numéro que doit composer votre modem pour se connecter à votre fournisseur. (par ex : 08 60 92 20 00)
6. Environment : pas besoin d'y toucher
7. Miscellaneous : vérifiez juste que le port indiqué est le bon par rapport à votre machine (voir plus haut).
Sting est maintenant configuré. Faites un essai de connexion et si vous avez "connexion established", c'est tout bon : félicitations !!!

2. La navigation :

Etre connecté, c'est bien, mais avoir accès aux sites internet et "surfer" sur le web, c'est encore mieux. Pour cela, vous pouvez faire appel à Crystal Atari Browser. Je ne m'étendrai pas sur le sujet puisque ce logiciel a déjà été testé dans AtTOS n°2 (profitez-en pour le commander si vous ne l'avez pas). Sachez simplement que vous pouvez utiliser deux versions :
_ la 1.5, qui est freeware (disponible sur le site de l'auteur, Alexander Clauss : http://www.clauss-net.de/atari.html), vous permet déjà d'accéder à quelques pages. Par contre, elle ne gère pas les frames et travaille à une vitesse de tortue.
_ la 2.8, qui est commerciale (démo. téléchargeable sur le site d'Application Systems Heidelberg, distributeur officiel du programme : http://www.application-systems.de/cab/download.html). Elle est déjà beaucoup plus rapide et gère les frames. Par contre, CAB ne gère pas le javascript, de plus en plus en vogue sur le net. La démo est tout à fait utilisable puisque seul le calepin n'est pas disponible. Ces deux versions existent en français (il faut alors récupérer les rsc correspondants pour la 2.8 toujours chez ASH).
Maintenant que vous avez sting et cab, il faut faire le lien entre les deux. Ce lien s'effectue par un overlay qui se nomme CAB.OVL. Là aussi, vous avez à votre disposition deux choix :
_ CAB.OVL 1.4xxx de Dan Ackerman (http://www.netset.com/~baldrick/ovl.html)
_ CAB.OVL 1.5xxx d'Olivier Booklage (http://obooklage.free.fr/Atari/index.htm)





par Cyril alias Bibou

>> Internet sur Atari

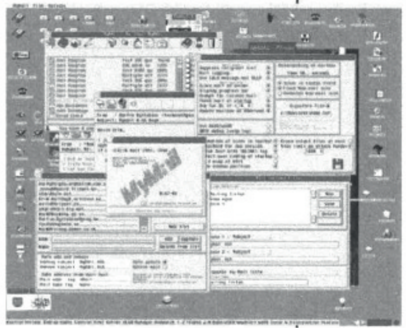
Dans les deux cas, vous devrez placer ce fichier dans le dossier "modules" de cab.

3. Les mails :

Ahhhh ! Pouvoir recevoir et envoyer du courrier électronique à l'autre bout du monde par un simple clic !!! Eh bien, sur Atari, Mymail (dispo sur : http://www2.tripnet.se/˜erikhall/programs/mymail.html) le fait et ce avec une très grande classe. Doté d'une interface superbe avec des icones animées, ce logiciel vous rendra bien des services. Il est d'une simplicité de configuration exemplaire :
il suffit d'aller dans le menu "utilisateur et serveur" et de renseigner les champs suivants :

_ POP server : serveur pop de votre fournisseur (ex. : pop.free.fr)
_ SMTP server : serveur stmp de votre fournisseur (ex. : stmp.free.fr)
_ PASSWORD : votre mot de passe messagerie
_ACCOUNT NAME : votre login messagerie (ex. : cs.lefebvre)
_ REAL NAME : vos nom et prénom
_ MAIL ADRESS : votre adresse email

Et c'est tout !!! Vous pouvez bien sûr ajouter une signature et le personnaliser comme bon vous semble. Je n'en dis pas plus car le zine entier ne suffirait pas tellement il regorge de fonctions. La dernière version en date est la 1.52 et a été traduite en français par l'association transaction (http://atari.transaction.free.fr).



4. Les news :

Il existe des logiciels tel Newsie qui gère les news mais ne sont généralement pas pratiques et buggés. Je vous conseille d'y accéder par le web, de nombreux moteurs de recherche proposant cette fonction (Voilà, Nomade) ou des sites specialisés (Mailgate).

5. le FTP (File Transfert Protocol) :

Il vous donne accès à une grande banque de fichiers/programmes que vous pouvez télécharger un peu à la manière du serveur minitel de ST MAG en son temps. Avec Sting, vous pouvez utiliser FTP Serv 1.09 de Vassilis Papathanassiou (http://users.otenet.gr/˜papval/). Ne l'ayant pas testé, je ne pourrais vous en dire plus.

Les logiciels commerciaux :
Ils sont aux nombre de trois :

_ Le pack Iconnect : il est composé de CAB 2.8 (qui n'est plus a présenter) et ICONNECT 1.8 (l'équivalent de Sting en plus rapide et moins compliqué). C'est à mon avis la meilleure solution commerciale à ce jour étant donné sa puissance et sa stabilité (prix : 30 euros/197 frs). Disponible auprès de : Europe Shareware / 8, allée de madrolles / 18120 MEREAU (http://www.europe-



par Cyril alias Bibou

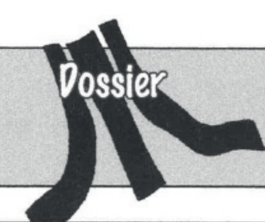
>> Internet sur Atari

shareware.org).
Pour les mails/news, en plus du pack, il vous faudra acquérir Emailer 2.3 (prix : 22.5 euros/148 frs toujours chez Europe Shareware), le plus puissant de sa catégorie à ce jour sur Atari. Vous pouvez aussi utiliser Mymail mais pour cela, il vous faudra acheter Ifusion (inclu dans Fiffi), petit programme vous permettant de pouvoir utiliser les logiciels prévus pour Sting sur Iconnect, les deux n'étant pas compatibles.
Pour le FTP, Fiffi est là et est livré avec Ifusion (prix : 28 euros/184 frs chez ? Ah!!! Vous ne suivez pas : Europe Shareware bien sûr !).
A noter : Europe Shareware (décidément !) propose un pack comprenant CAB (avec Iconnect), CHATTER (qui permet de dialoguer en direct avec d'autres internautes sur des sujets divers) et EMAILER. Son prix est de 60 euros (394 frs).

Malheureusement, la qualité se paie chez ASH car pour utiliser Fiffi et Emailer, vous devez avoir impérativement Iconnect et pour utiliser Iconnect il vous faut MagiC. Tous ces logiciels étant bien sûr édités par... ASH !!!! (tout ceci a un petit air de Microsoft, vous ne trouvez pas ?) (NDLR : chaque "standard" a besoin de son petit requin à lui ;)

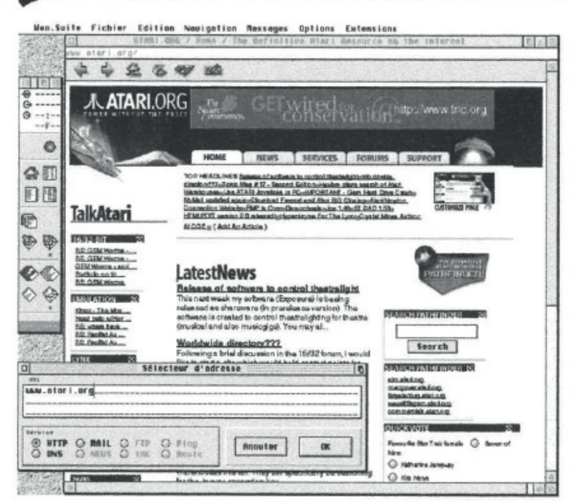
_ Le pack Draconis (http://draconis.atari.org) : Le plus récent des trois et le plus prometteur. Il existe en quatre versions : ST, ST PRO, 030 et 030 PRO. Avec lui, vous avez accès au web avec the light of Adamas, au mail avec Marathon, au ftp avec DRftp et au telnet avec Drtelnet.
La connexion s'effectue avec un logiciel propre et il est possible d'utiliser les programmes prévus pour Sting avec Ifusion. Draconis est le plus prometteur car il est le seul à gérer de javascript (uniquement pour les versions PRO). Malheureusement, la stabilité est loin d'être son point fort. Malgré tout, son développement continue et il vient de passer en shareware (peut-être bientôt disponible via Europe Shareware). Il ne peut donc que s'améliorer avec le temps, s'il ne suit pas le chemin qui était tout aussi prometteur en son temps de

_ Wensuite 3.30wc (http://oxo.systems.online.fr)



par Cyril alias Bibou

>> Internet sur Atari



: certainement le plus mauvais des trois et celui dont on attendait le plus au vue des annonces fracassantes de son concepteur, j'ai nommé OXO Systems. Premier et seul intégré internet sur atari, il regroupe tout en un : la connexion, le mail, les news et le web. Il gère les frames et est le plus facile des trois à configurer. Malgré ces atouts et une rapidité d'affichage inégalée sur Atari, ce logiciel est une daube en puissance. En effet, bien qu'il en soit à la version 3, il est aussi rapide à planter qu'à afficher les pages : retour au bureau sans crier gare, bombes, erreur 404 et messages d'erreur de Wensuite sont le lot quotidien des utilisateurs. La partie mail n'est même pas finie puisque, si vous ne faites pas attention à effacer vos mails "à la main", Wensuite n'a pas de limites. Donc vous pouvez remplir le disque dur rien qu'avec les mails de ce dernier (idem pour les news d'ailleurs). La partie ftp tant promise n'est jamais arrivée et les concepteurs sont d'une mauvaise foi à toute épreuve. Le logiciel n'est même plus developpé. Si vous souhaitez de plus amples informations sur ce produit, lisez l'article d'Olivier Vanoni paru dans AtTOS n° 1 (commandez-le lui aussi si vous ne l'avez pas, comme ça vous aurez la collection complète).

Conclusion :

Voilà, vous avez maintenant toutes les cartes en main pour naviguer sur la toile. Alors, prenez la vague et rejoignez les ataristes branchés car c'est aujourd'hui le seul moyen pour se tenir informé sur notre monde (NDLR : ben non, il y a AtTOS !). Bon surf et à bientôt sur le net.

NDLR : nous ferons dans le futur d'autres articles sur Internet, notamment pour savoir ce qui se fait ailleurs etce qui n'est pas géré sur Atari. Car même s'il faut s'accomoder de toutes les configurations, il faut aussi veiller à ne pas faire de la résistance pour rien car il y a des améliorations qu'il faudrait intégrer sur nos Atari (comme les CSS). Mais nous en reparlerons ultérieurement, en laissant la parole aux ataristes mais aussi aux autres plate-formes.



par RayXambeR, a un bench d'enfeR !

> > ZBench 0.9

> > testé sur : Magicmac

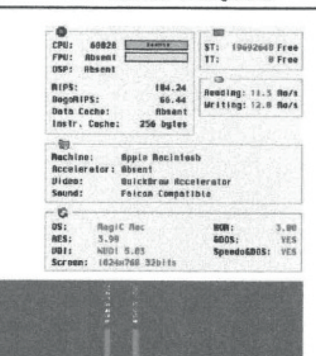


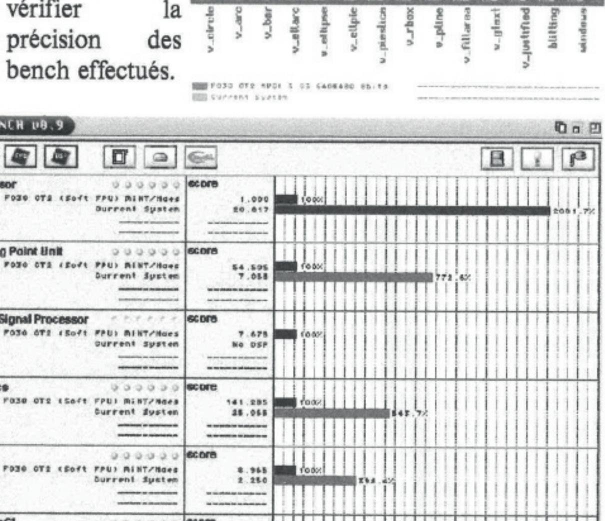
ZBench est un nouveau logiciel permettant de mesurer les capacités de votre machine en terme de vitesse, d'affichage, de calcul, etc. Le plus célèbre logiciel de ce type sur Atari était Gembench mais les spécialistes vous diront mieux que nous que sa précision n'était pas légendaire...

ZBench fonctionne parfaitement quelle que soit votre machine : Atari, clone, macintosh ou même émulateurs. Les résultats sont donnés graphiquement et la comparaison se fait à partir d'un Falcon 030 armée d'une CT2. On voit rapidement qu'un Mac G4 à 466 MHz avec magicmac a un processeur 20 fois plus rapide. Dire que Revival était fait au début sur un Falcon sans CT2...

De plus vous pourrez avoir accès à des informations sur votre système.

Les résultats sont sauvegardables. L'auteur, de pseudo Zorro, vous invite à lui envoyer vos bench (seulement si personne ne l'a fait avant pour la même configuration que vous. Un bon logiciel, très pratique. Mais nous ne pouvons vérifier la précision des bench effectués.







par RayXambeR, windfRame !

>> Windframe

>> testé sur : Magicmac

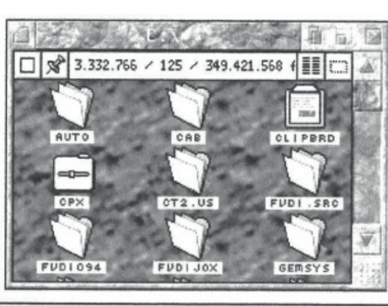
Des frames sous MagiC ?

Ca vous dirait d'égayer l'apparence de vos fenêtres sous MagiC (Atari, PC ou Mac) ? Rien de plus simple. Nous vous proposons de relater quatre "petits" programmes astucieux. Commençons par Natframe, téléchargeable gratuitement sur l'Internet et qui est même accompagné d'un programme annexe (designer) permettant de créer soi-même des textures à placer dans les fenêtres. La configuration par défaut laisse place à de superbes textures marbre comme vous pouvez le voir ci-dessous.

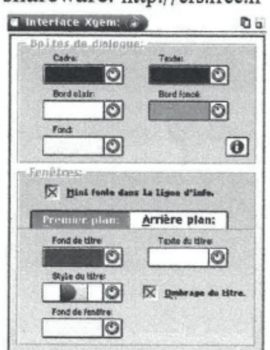
Zorro, réalisateur de



ZBench, propose non pas un programme mais des fichiers *.dat à utiliser avec Natframe. Il en a créé deux qui reprennent le look de Gnome et de Qnx. Tous deux sont très réussis et donnent un rendu autrement plus lisible que le Natframe original. Mais on peut se demander l'intérêt de reproduire l'interface d'autres environnements sur Atari. Il eut peut-être été préférable d'opter pour un look propre et vu nulle part.



Windframe, quant à lui, est développé par Eric Reboux (merci au passage pour m'avoir permis d'en faire le test) et donnera un look plus "pro" que Natframe. Peut-être plus dépouillé, vous finirez par le préférer à Natframe et bien entendu à vos fenêtres d'origine. De plus, il est possible de lui apporter de nombreux réglages via un cpx appelé XGem style. Cela va de la couleur du liseret entourant vos fenêtres à la forme de la barre de couleur en haut de la fenêtre en passant par l'ombrage du chemin. Il ne manque, à l'instar de Natframe, qu'un éditeur permettant de personnaliser plus encore l'interface de MagiC. Une belle réussite. C'est un shareware. http://ers.free.fr

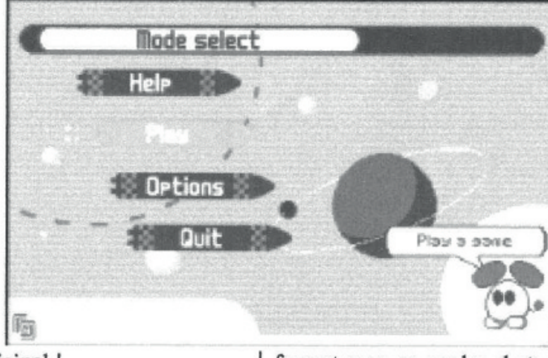


par TMI

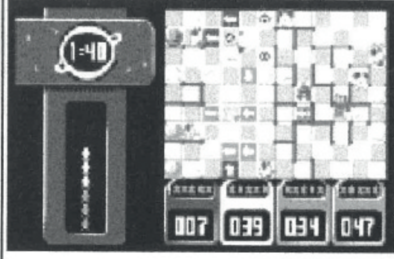
>> Chu Chu Rocket

http://rg.atari.org

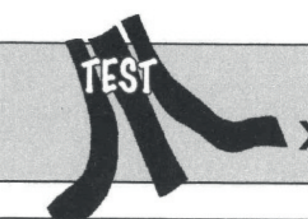
CHUCHU ROCKET de Reservoir Gods / Original Sonic Team 2000 /difficulté 5 note 9 par (MrPink, sh3, msg, neo, griff, MC/Animal Mine, Defjam/CP, Evl/DHS, scy, tSCc, swe, YesCrew, Adam Klobukowski) 520 Ste 2Mo / Falcon 30 / Falcon+Speed Resolution Card / 1 à 4 joueurs Langue Anglais / instal DD / Freeware.



Et voilà ! Ce qui devait arriver est arrivé, un superbe jeu adapté d'une console qui fait partie, elle aussi, des meilleures du marché. Que de monde pour réaliser ce jeu, ce qui prouve qu'il existe encore un réel intérêt autour de nos chers Atari. Ce jeu se présente par un sobre logo Atari dessiné à main levé en temps réel. Original !

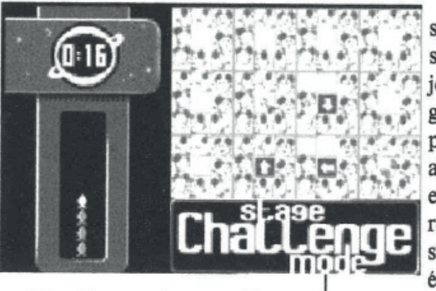


Ce qui surprend d'entrée c'est le nombre d'options paramètrables : le temps, la musique, les effets sonores, la vitesse, etc. "Help" explique, en anglais, la règle des 4 modes de jeux. Il est possible de choisir le tableau de départ. Avant de démarer le jeu, un choix important de commande est proposé. Tout est possible : clavier, souris, Jagpad A et B, Joystick 0 et 1, Team Tap 0 et 1, pad A B C D. Pour ce dernier choix je pense que ce sont les boutons du pad Jag paramétrable. Le but du jeu est de faire rentrer au bercail une horde de souris (Chuchu) dans un temps limité, en évitant qu'elles se fassent manger par les chats (Kapukapu). En somme, Tom et Jerry sont de retour. Les quatre modes sont tous différents. Le premier, bataille à 4, est assez ardu. L'écran apparaît encombré, votre arme se symbolise par 3 flèches. Bien placées, elles permettent de guider les souris affolées vers le refuge. Il y a du Lemmings dans l'air. Bien sûr le jeu est ponctué par des étapes plus dures ou plus simples, comme dans un Shoot'em up avec ces fameux challenges. Ces étapes sont créées par un chuchu bleu qui, une fois entré dans votre refuge, fait dérouler un choix de challenge, façon jack pot. Un autre chuchu, orange celui ci, vous donne 50 points d'un coup, une vrai délivrance quand un méchant

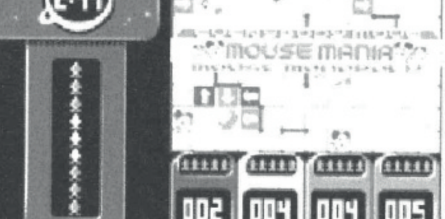


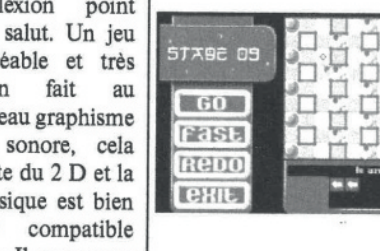
par TMI

>> Chu Chu Rocket



Kapukapu est venu dévorer une partie de votre refuge car je le rappelle le gagnant est celui qui a fait entrer le plus de chuchu dans sa tannière. Le deuxième mode, Team battle, se joue à 4 aussi mais en équipe. Le troisième challenge est le plus excitant : dans un temps minimum les souris doivent trouver refuge. Il se joue obligatoirement à deux, les sensations rappellent celles de Oxyd, où la participation de chacun est de rigueur pour déceler l'astuce qui permettra de terminer au plus vite. Pour le quatrième mode, Puzzle, une seule flèche et une sortie pour un seul joueur. Il consiste à guider les souris en posant une flèche au bon endroit, et en s'aidant de l'effet rebond des souris sur les parois éparpillées un peu partout sur le tableau. Pas facile de réussir à placer la flèche du premier coup. Aucun temps limité n'est imposé, il faut réussir c'est tout. Une fois les flèches placées, lancez l'assaut. Trois cas de figure se présentent alors : soit c'est tout bon et on passe au tableau suivant, soit c'est tout bloqué, l'option Redo débloque la situation, ou enfin les souris tournent en rond. Bref sans réflexion point de salut. Un jeu agréable et très bien fait au niveau graphisme et sonore, cela reste du 2 D et la musique est bien sûr compatible Ste. Il a comme un petit air de dessins animés, les sprites sont très bien utilisés, les personnages sont clairs et la jouabilité exemplaire, la Stéréo est bien exploitée : si vous reliez votre bécane sur un ampli c'est un régal. Si tous les jeux à venir présente une telle qualité, ce sera l'extase ! (NDLR : une question que l'on peut se poser est la légalité du jeu ? Les auteurs ont-ils payé des droits à Sega pour utiliser le même nom que le jeu original ? Remarquez, cela est plus "honnête" que d'avoir plagié le jeu sous un autre nom !)





RayXambeR, souris mangeuR!

>> Souris 2 boutons ?

>> testé sur : Magicmac

Une souris à plusieurs boutons pour votre mac. N'hésitez pas une seconde !

Ayant acquis une souris optique de chez Logitech, avec deux boutons, une molette et une troisième bouton sur le pouce, je m´en vais vous vanter ses avantages.
Déjà sous environnement MacOS, cela évite d´avoir recours à la touche Pomme pour fait afficher les menus contextuels.
De plus, même si la molette n´est qu´un gadget, elle se révèle être agréable notamment pour le web bien que parfois un peu lente ou trop rapide. Une bonne idée est de configurer le bouton sur le côté (accessible au pouce) en lui associant la combinaison de touches Pomme+W. D´ordinaire cela ferme les fenêtres et vous gagnerez énormément de temps pour fermer vos dizaine de fenêtres ouvertes simultanément à l´écran ! De plus ce bouton vous servira pour basculer de MagiCMac à MacOS puisqu´il faut aussi faire Pomme+W ! Astucieux n´est-il pas ?
Pour configurer, rien de plus simple. Lors de l´installation du driver de souris, un utilitaire vient se placer dans le tableau de bord, Mouseware, et il suffit d´assigner ce que l´on veut sur chaque bouton.
Là où cela se complique c´est sous MagiCMac. Les Atari ont, contrairement aux Macintosh, été élevés aux souris deux boutons. Jusqu´à présent, avec la touche Pomme + un clic de souris, on avait accès au deuxième bouton "atarien".
Problème : comment assigner au bouton droit la faculté d´être réellement le bouton droit Atari et comment gérer la molette (ne pensons pas à gérer le bouton de pouce tout de suite). Et oui car Mouseware est un accessoire Mac qui n´est pas pris en compte sous MagiCMac.
Il faut donc faire deux choses : paramétrer les boutons de souris directement sous Jinnee (si c´est ce bureau que vous utilisez sous MagiC vu que maintenant il est fourni avec ce dernier) afin que le bouton droit gère les menus contextuels (option contexte accessible depuis Divers/Paramètres/Clics souris sous Jinnee). Là où cela se corse c´est pour gérer la molette. Un petit utilitaire Mouse Wheel existe, réalisé par ardisoft (www.ardisoft.de) mais malheureusement tout en allemand. Vous aurez appris beaucoup de choses lorsque vous saurez que Rad signifie molette...
Le problème est qu´il faut avoir placé dans le dossier Auto de MagiCMac un utilitaire appelé Trapper réalisé par Manfred Lippert. Une fois ceci fait vous pouvez installer librement Mouse Wheel.
Mais en l´état nous ne pouvons rien dire de plus vu que nous ne sommes pas arrivés à gérer la molette correctement !



par RayXambeR, maquetteuR !
(maquettiste, ça ne rimait pas)

>> Calamus SL 2002

Calamus SL 2002 ne comporte pas de nouveaux modules en standard contrairement aux autres versions qui s'en servaient comme vitrine afin de cacher le trop peu de changements notoires. Cette nouvelle mouture frappe fort avec l'apparition des calques qui permettent de gérer bien plus facilement les pages maîtres, les superpositions de cadres, etc. Invers gère par exemple sa grille de tarifs de cette façon avec un calque pour chaque langue !
De ce fait il suffit de décider quels calques imprimer et le tour est joué. D'une simplicité effarrante.
Cela simplifie aussi nettement les groupes. Lorsque que le nombre de cadres groupés est important, il fallait les dégrouper puis les regrouper pour faire une modification.
On avait tôt fait de s'y perdre.
De plus les calques demandent moins de mémoire en cas de copier/coller.
Les réglettes ont été revues et améliorées sensiblement. Chacune des réglettes d'un texte est listée et peut donc être remplacée sans soucis.
Aussi, le zoom n'est plus limité à 32000%
Ce qui était une prouesse à l'époque de sa sortie finissait par être un handicap. C'est chose faite et bien faite maintenant.

Les ajouts sont encore plus nombreux. Nous ne vous parlons ici que des principaux.
On pourra toujours regretter la mauvaise gestion des césure et dictionnaire français ainsi que l'interface qui apparaitra vieillotte aux yeux de beaucoup (alors que c'est la seule qui ne trompe pas son monde sur les véritables couleurs à l'écran). De même le moteur vectoriel aurait besoin d'un sérieux dépoussiérage.

Il est donc grand temps de demander sa mise à jour. Beaucoup d'ataristes ont du rester à la version 93 en témoigne certaines questions dont les réponses se trouvent la plupart du temps dans les différentes évolutions de ce logiciel phare de notre environnement.

Le test complet dans un prochain numéro de AtTOS, le 6 probablement car il faut nous laisser le temps de digérer ce logiciel bluffant.

La mise à jour est possible quelle que soit votre version actuelle. Pour les tarifs et pour obtenir votre mise à jour, allez voir du côté de Cybèle Maia, distributeur pour la France de Calamus.

News consoles :

Ne ratez pas le prochain jeu Jaguar, Protector Special Edition. La cartocuhe renfermera bien évidemment le jeu Protector SE (nouveaux niveaux, nouveaux décors, nouveaux ennemis, etc.) mais aussi la possibilité de passer l'outre l'encryptage des jeux Jaguar CD. Songbird Productions parle même de fournir ce jeu avec un CD contenant le premier niveau du fabuleux Native, malheureusement abandonné. C'est aussi l'occasion de pouvoir jouer, sans modifier sa console par un kit quelconque (BJL, puma, etc.), aux petits programmes type Jagpainter, Jagmania ou encore Jagtris.

A suivre avec intérêt par les jaguarfans !



Mettez un Atari en tour

L'art de la mise en tour.

Oups, vérifions le dico... Art : moyen d'obtenir quelque résultat, ensemble de connaissances et de règles d'action... Mouais... Expression d'un idéal esthétique... Un peu mieux... Et la mise en tour ? Levons bien haut l'équivoque. Car bien qu'il s'agisse d'encastrer une machine au nom d'oiseau dans une construction métallique, nous ne sommes pas à DixieLand. Nous préférerons ainsi utiliser un bon vieil Atari et un gros boîtier couramment employé en Vulgarie.

Et pourquoi donc ?

L'art se justifie ? L'art a une finalité ? On joue l'artiste pour la beauté du geste, pour l'exercice. Seul le chemin est important, seul l'aspect esthétique compte. En un mot on le fait parce que c'est Fun. Mais si le béotien veut absolument avoir un but, le pourquoi de ce schmilblick, et bien, disons que cela lui permettra de manger sa pizza sans abîmer le monticule de disques durs, ni d'entremêler les câbles, et de ne verser son coca et son cola que sur le clavier, épargnant par-là même la sacro-sainte carte mère.

Au commencement est la réflexion.

Car avant de jouer au virtuose du fer à souder, il vous faudra bien cogiter. Choix de la position de la carte mère dans la tour, choix des différents reports des ports, choix sur l'implémentation des disques durs et unités cédéroms, choix de la possible position des cartes d'extension, choix des outils... Aussi choix de le faire ou non, car l'opération est risquée, surtout s'il y a manque de confiance et/ou pas assez d'expérience, ou que le coût de l'opération soit rédhibitoire.
Les trucs ? A l'instar d'un peintre ou d'un musicien : se projeter dans l'avenir, voir ce qui sera et ce qui ne sera pas, s'imprégner de ses expériences passées et celles des autres. Ce qui va suivre n'est que billeveusée proposée sous forme de témoignage, destinée à remplir les feuiles de ce merveilleux fanzine, et ne servant à la limite qu'à vous guider dans vos choix. Bref : c'est votre responsabilité, votre aventure, votre oeuvre.

Choix du contenant.

"C'était par un beau printemps qu'il a été décidé la mue du rapace.
Armé d'une carte de crédit bien remplie, j'allais de chinois en chinois, de Cyber69 en Derotronics et Komelec, en évitant Surcouf où l'on m'aurait pris pour un débile profond.
Car demander d'ouvrir les belles tours peuceuhiennes grand format n'était pas commun. Encore moins d'y passer 10 minutes à juger, jauger, tâter, mesurer, sortir le mètre de couture et comparer avec les mesures d'une carte-mère Falcon (ne pas oublier la place pour les reports).
Je savais qu'on pouvait construire ex-nihilo un boîtier en bois, avec des éléments de mécano, recouvrir le tout de



par Rajah Lone

>> Mettez un Atari en tour

plexiglas transparent ou de plastique imitation marbre... Mais la paresse était souveraine à ce moment là... Mon expérience m'avait appris que ces boîtiers originaires de Vulgarie, de type ATX étaient idéaux : légèreté, tôle facilement travaillable, socle amovible pour la carte mère, ports prédécoupés...

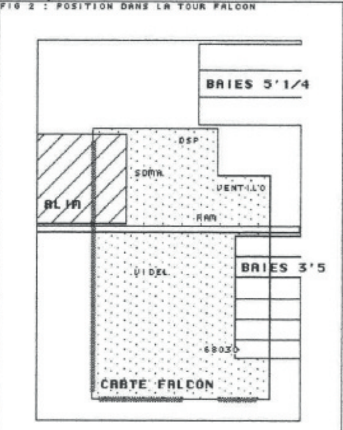
Cela serait certes plus difficile que la mise en tour de mon MegaST. ce dernier ayant une forme carrée qui s'insère parfaitement dans une tour moyenne ATX, et cela sans couper un centimètre de tôle. J'ai eu en plus de la chance, car on pouvait remplacer l'alimentation ATX (verticale) de cette tour en alimentation AT (une question de bouton On-Off en façade). Et je ne vous parle même pas du clavier ! Franchement, c'est un jeu d'enfant ! Très utile pour débuter, ce MegaST.

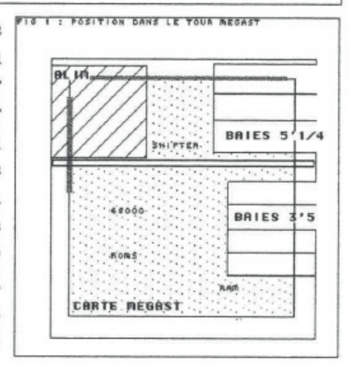
J'avais par bonheur acquis un clavier de MegaSTE pour le Falcon, donc inutile de me casser la tête à trouver une interface type "AdaptaKey" permettant d'utiliser un clavier peuceuh. Il y avait aussi la solution d'utiliser le clavier d'origine et couper l'ancien boitier, il me semblait que cette solution a été essayée avec brio, mais je ne voulais plus retrouver ces touches molles.

Par bonheur (bis), les boutiques de connectique florissaient dans ma petite ville, et prévoir/fabriquer les reports pouvait se faire au fur et à mesure. Dans le cas contraire, il aurait fallu faire une belle liste et bien calculer.

Ne croyez pas que je me la suis coulé douce. Les séances de brainstorming ont été bien nombreuses, notamment avec cette alimentation ATX pas du tout convenable. Par bonheur (ter) et par examen de l'objet, j'ai réussi à faire fonctionner le schmilblick : le fil vert du power-supply doit être relié à la masse (fil noir) pour que ce schmilblick délivre son jus. Il a ensuite suffit de mettre un interrupteur (qui garde une position On ou Off) sur ce "raccord" fil vert+noir en lieu et place du bouton type "pression" en façade qui réveille le peuceuh d'habitude."

Comment je t'explose le contenant !







par Rajah Lone

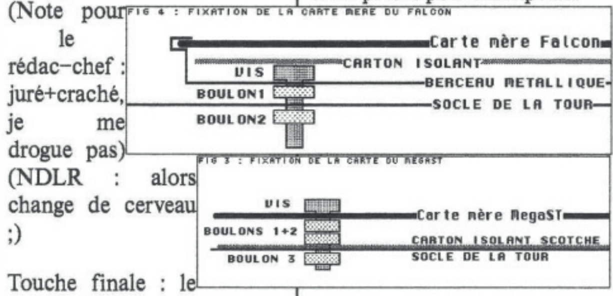
>> Mettez un Atari en tour

"Toutes les parties décoratives ayant été enlevées, je prenais enfin pince et scie adaptée...
Voir les figures 1 et 2 pour les positions. Il a fallu bien sûr découper dans la grande tour pour la grande carte mère du Falcon : la partie centrale qui fait office de séparation entre carte peuceuh et gros périphériques, ainsi que les baies 5'1/4 les plus basses.
Par bonheur (je compte plus), ces baies étaient groupées par 3 sur un support, fixé par des poinçons sur le squelette de la tour. Il a donc suffit de charcuter/faire sauter ces poinçons pour enlever 3 baies d'un coup, sans rien découper. Et pour avoir la place : combien de baies 5'1/4 je devais condamner/supprimer ? Hein ? Eh bien 3 (bonheur++).

L'alimentation devait être déplacée, plus exactement pivotée verticalement. L'on avait ainsi la place requise, que dis-je, le petit nid pour le cher oiseau. Donc deux petits trous à l'arrière pour les deux vis de fixation du bloc d'alimentation à rotater (NDLR : ne serait-ce pas un néologisme ? On dit tournicoter ! ;). Big Bémol : le ventilo était obstrué aux 3/4 par l'opération. Il a donc fallu travailler la tôle : pas la découper car cela aurait fragilisé le tout, mais faire de gros trous avec une grosse mèche (pas de commentaires salaces, merci) sur une surface ronde correspondant au diamètre du ventilateur.

Votre serviteur a utilisé non pas une perceuse électrique de tapiole, qui fait du bruit très désagréable, et qui glisse de partout, mais une bonne vieille perceuse à main bien virile. La patience et la force ont été nécessaires, ce fut d'ailleurs un moment d'anthologie. A l'instar d'un sculpteur, je façonnais la matière. Tel un démiurge, je fabriquais une machine qui allait prendre vie.
(Note pour le rédac-chef : juré+craché, je me drogue pas) (NDLR : alors change de cerveau ;)

Touche finale : le percement (NDLR : tiens tiens un autre néologisme. Ne dit-on pas trouement ? ;) dans le socle pour carte-mère peuceuh des 2, 3 ou 4 trous pour faire passer des vis de fixation des
cartes mère du Falcon ou du MegaST (voir figures 3 et 4 qui devraient être à la verticale). Pour le MegaST, le berceau métallique d'origine est trop grand et ne put être employé. J'avais récupéré le carton isolant malgré cela et l'avais scotché sur le socle pour avoir une bonne isolation (quelqu'un a crié au pléonasme ?). Pas besoin de trouer la carte-mère du MegaST, il y en a déjà plein. Pour le Falcon, il valait mieux conserver le berceau métallique. C'était en fait ce dernier qui allait être fixé sur le socle, le plus en haut, le plus vers l'avant pour gagner de la placer pour les reports."





par Rajah Lone

>> Mettez un Atari en tour

Le jus

"Pas de chance pour ce coup. Atari a fait des connecteurs d'alimentation exotique(s). Je bricolais quelque chose sans soudure, mais je n'en suis pas vraiment content au final. Une solution élégante aurait été de vampiriser les vieux connecteurs Atari et utiliser un "domino" (sorte de rangée de vis, de squelette plastique noir ou transparent) pour relier les fils sans soudures. Et non pas à partir des prises pour disques durs et unités cédéroms, mais à partir des fils qui sont sensés alimenter la carte-mère peuceuh. Séance de concentration : les couleurs des +12 et +5 sont différentes chez Atari. Ce n'était pas le moment d'être sur Mimas en train de regarder un levé de Saturne. Heureusement, l'opération se déroula sans heurts, l'oiseau voulait bien booter et le lecteur disquette, unique témoin du bon fonctionnement, annonça un verdict correct. Notez que le chérubin n'étais pas encore dans mon berceau douillet : il y avait 2 belles soudures à faire pour reporter le reset, soudures en dessous de la cartes mère au niveau des 2 points (sur les 3) correspondant au bouton reset. (je ne me rappelle plus, il devait s'agir des 2 les plus à l'intérieur). 2 fils issus d'un câble en nappe partaient donc de la carte. Reliés un court instant et le reset s'opérait, toujours avec la loupiotte du lecteur disquette pour témoin. Ces 2 fils ont atterris sur un domino, pour être plus tard reliés au reset en façade de la tour."

Boire et déboires, ports et déports

(V. photos Tout en images)

"Pas question de toucher aux câbles en nappe du lecteur et du disque IDE : ceux-ci étaient soudés à la carte mère. J'ai eu la chance d'avoir un disque dur IDE en 3'5 et d'une bidouille (nappe 2'5 fils vers un connecteur 3'5) quand lors de l'achat du Falcon chez Apak. été bien en peine de bricoler quelque chose à ce niveau. Il paraît qu'on peut acheter ce genre de convertisseur chez Komelec, mais ça coûte cher. Le disque dur ainsi que lecteur disquette prirent leur place dans les baies. Il a juste fallu rallonger avec des câbles en nappe avec des connecteurs mâles et femelles à "clipper" sur les rallonges de nappes. J'en profitais pour ajouter un connecteur femelle sur la rallonge IDE, qui allait rejoindre un lecteur ZIP de format éponyme.

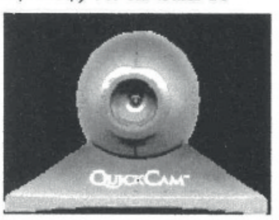
Pour le report SCSI : un câble court de la sortie SCSI2, acheté sans peine au supermarché, alla trouver, toujours en interne, un gros connecteur SCSI1. Ce dernier était clippé sur une nappe SCSI. Cette nappe parcourait alors les différentes unités cédéroms et également un rack SCSI. Je terminais cette nappe en clippant un connecteur SCSI et en le ressortant de la tour grâce à un port prédécoupé. Le terminateur étais pluggé (NDLR : t'arrêtes de te la jouer "branché" là ? tiens c'est le mot qu'il aurait fallu mettre ;) donc en externe.

suite au prochain numéro...

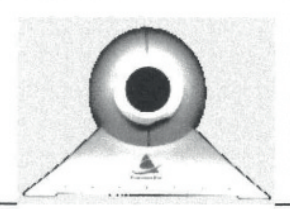
par RayXambeR, ivisonneuR !

>> Webcam et Astuces

Vous aimeriez pouvoir utiliser une webcam sur votre Atari mais ce dernier est dépourvu de prise usb. Que nenni, trouvez–vous une ancienne webcam sur port parallèle car John Diot (site sur http://john.diot.free.fr/atari/) est en train de



développer un utilitaire pour gérer ce genre de webcam. Son logiciel XYQCAM fonctionne d'ores et déjà avec la quickcam color de chez Connectix (webcam très ancienne) mais il planche actuellement pour gérer la Logitech Quickcam vc et la webcam2 de Creative. John Diot reste à la recherche de protocoles pour pouvoir gérer les webcam usb. N'hésitez pas à les lui envoyer si vous les connaissez !



Projet...

John Diot est en train de développer XYREV des lunettes 3D pour Falcon et Hadès.
Par ailleurs, sur son site, sont mis à disposition des niveaux pour le jeu Double Bobble 2000 des Reservoir Gods (100 niveaux à ajouter au jeu) ainsi que moult logiciels parmi lesquels nous retiendrons xysnap10 un logiciel de capture d'écran pour Falcon, xympeg pour lire les fichiers video mpeg sur Falcon. Les programmeurs trouveront leur compte car les sources de ces logiciels sont fournies et John Diot fournit aussi xytcms une librairie graphique true color pour Falcon et Hadès.

Astuces

Encodage MP3

Pour encoder en mp3 sur Atari, il faut posséder un Falcon accompagné d'un coprocesseur arithmétique et du logiciel Aniplayer de Didier Méquignon sur http://aniplay.atari.org. Il existe aussi bladeenc sur http://capubara.lubica.net/yescrew/bin/bladeen.tgz ainsi que Lwame sur http://deunstg.free.fr/sct1/ mais Aniplayer est le seul à utiliser l'interface GEM.
Cela dit encoder un MP3 prendra énormément de temps. Attendez d'avoir une carte Déesse.

Gravage audio

Pour graver un CD Audio à partir de fichiers Aiff réalisés sous Cubase par exemple, deux possibilités : utiliser directement CD Recorder qui grave le format aiff 16 bits stereo. Cela dit ce logiciel ne semble plus trop évoluer et il est à chaque fois impossible de faire une mise à jour puisque Soundpool impose de racheter la nouvelle version ! Du vol manifeste qui justifie que l'on boycotte ce produit. Il reste donc CD Writer de Anodyne Software (http://www.anodyne software.com) qui est beaucoup plus complet de toutes façons que CD Recorder... Il semble qu'il faille préalablement convertir le aiff en avr pour pouvoir graver avec CD Writer. Ce logiciel est par ailleurs dispo chez Europe Shareware.



par RayXambeR, video amateuR !

>> DivX et OpendivX



La différence entre le divX... *(non il n'y a pas d'erreur !)*

Il existe deux variantes : le divX4 et l'OpendivX. Pour les néophytes, le divX n'est pas un format de fichier mais un codec. De ce fait cela ne remet pas en cause l'extension du fichier. Un fichier avi pourra (ou non) contenir un codec divX. Rappelons que codec est une abréviation utilisée en lieu et place de compression-décompression. C'est une technologie qui permet de compresser un fichier video à tel point qu'un film de cinéma ne sera pas à l'étroit sur un simple CD, et ce avec peu de perte au final par rapport à un DVD par exemple. La différence fondamentale entre nos deux codecs sont les sources. Celles du divX4 ne sont pas disponibles librement contrairement à celles de l'OpendivX. De ce fait, des systèmes alternatifs tels Linux ou le TOS des Atari ne savent gérer que l'OpendivX (cependant la dernière version de Aniplayer sur Tos gère le divX4 mais ne permet pas d'encoder). Il faut donc penser à ne pas incriminer les player de fichiers video sur ces environnements, ceux-ci font de leur mieux ! Le Macintosh se situe plutôt dans une zone intermédiaire entre PC et "les autres", à savoir que les deux codecs divX4 et OpendivX sont gérés. Et même si vous êtes nombreux à affirmer qu'il est impossible de lire correctement un divX4 sur un macintosh, lisez plutôt la suite (merci à didier Méquignon et David Garroux pour leurs renseignements précieux).

DivX en lecture

Même si les macintosh ne peuvent toujours pas créer de fichiers video encodés en divX4, ils peuvent s'enorgueillir d'arriver à les lire parfaitement. Reprenons la suite des explications du numéro précédent. Pour lire les différentes variantes de divX, vous aurez besoin du logiciel de Captain Stux Jedi appelé divX 1.0b10 (à télécharger sur http://mac.divx.st) accompagné de Windows Media Player (un transfuge du PC, évidemment) pour lire l'OpendivX et d'une extension Mpeg4 div à placer dans le dossier Extensions de votre système.

Ainsi le dernier film que votre collègue pécéiste aura récupérer pourra être lu sur votre mac. Cependant vous noterez que le son est quasi inaudible (soit ça plante complètement, soit on n'entend rien). Pas d'affolement, charger votre fichier avi via le menu déroulant Menu en sélectionnant l'option divX doctor du logiciel. Vous n'aurez plus qu'à charger le fichier avi et votre mac créera un fichier mov (quicktime) associé au fichier avi chargé. Il ne vous restera plus qu'à lancer le fichier mov. Attention à ne pas effacer le fichier avi original car ce dernier reste inispensable. Selon la taille du fichier avi, le temps mis pour créer le fichier mov peut dépasser allègrement plusieurs minutes, même sur G4. Patience mais le résultat vaut le déplacement.

Sachez toutefois que Apple, avec la version 5.1 de Quicktime, proposera la gestion du mpeg4. Il ne devrait donc plus y avoir de problème pour utiliser Quicktime dans le cadre de la lecture d'un fichier encodé en divX4.

>> DivX et OpendivX 

Cela peut surprendre lorsqu'on sait qu'il n'y a pas si longtemps Apple essayait d'imposer le codec Sorenson (payant). Pour finir, sachez qu'il existe d'autres extensions dont une à télécharger sur http://www.divx.com/download/downloadlist.php?typeid=1 mais elle ne semble pas permettre une gestion convenable du son.

Explications techniques

La plupart des fichiers encodés en divX ont la partie son encodée en mp3. Ce qui pose le plus de problème est que le mp3 se trouve intégralement à la fin du fichier. En gros, le son n'est pas entrelacé avec la video. De ce fait, même si l'on veut charger le son avant la lecture sans le décompresser, il faut énormément de mémoire (généralement le son mp3 d'un film occupe autour de 50/60 Mo). Cela provient du fait que les films ont été encodés avec un encodeur vraiment peu optimisé sur un PC On rencontre ce problème de lecture de son sur Mac mais aussi sur des systèmes alternatifs comme les Atari. C'est la raison pour laquelle il faut recourir à la solution divX Doctor du logiciel div1.0b10. Comme quoi, même avec des machines du feu de dieu, on n'arrive pas toujours à relire un fichier video !

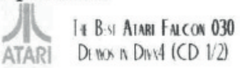
Quid sur Atari ?

Hormis Aniplayer, aucun logiciel ne gère le format divX. Aniplayer gère l'opendivX mais Didier Méquignon est en train de lui apporter la possibilité de lire le divX4. A suivre.

Demos en divX

Ce dossier divX nous permet de parler des deux CDrom réalisés par Strider alias Stéphane Perez qui regroupe une bonne partie des demos réalisées sur Falcon depuis sa création. Ne vous attendez pas à retrouver les fichiers à exécuter sur votre rapace. Vous aurez "seulement" des videos encodés en divX, au format AVI. En l'état,il vous faudra soit un PC soit un mac pour les lire. Ces cédéroms sont très bien encodés, l'image est nette et rend bien compte des capacités de cette machine de 9 ans d'âge. Ces cdrom permettront de montrer l'étendue des capacités de votre machine aux tristes possesseurs d'autre chose qu'un Atari ;)
Ces cdrom sont à télécharger en ftp mais à moins d'avoir l'adsl, il risque d'être difficile (et long !) de tout récupérer. (pour télécharger, utiliser l'URL ci-dessous)

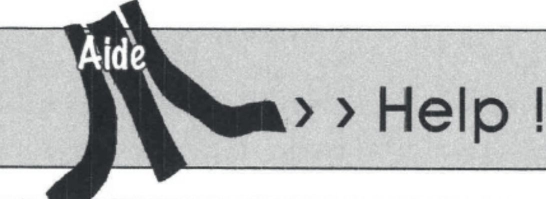
Un bon travail, sans doute colossal, et qui en amène d'autres. Le troisième CD est d'ores et déjà en préparation.







http://www.scene.org/dir.php?dir=/demos/compilations



>> Help !

Cette rubrique est destinée à exposer vos problèmes rencontrés et qui n'ont pas forcément été résolu sur le groupe de discussion fr.comp.sys.atari.

CD Recorder 2.34

Possédant cette version, sur disquette, et un graveur Yamaha CDRW 4260t dans une tour scsi2 externe connectée à mon Falcon, impossible de graver le moindre fichier audio ! Un abonné (j'ai oublié le nom. Désolé) m'a dit qu'il fallait mettre à jour le Bios du graveur. Quelle procédure suivre ?

Module GDPS

Ayant un scanner Umax 1220S, le driver ScanX Pro et Calamus accompagné de son module GDPS, nous ne sommes jamais arrivés à scanner une photo directement sous Calamus, ni sous Photoline d'ailleurs. Calamus possède un module GDPS qui, théoriquement, permet l'acquisition depuis un scanner directement dans un cadre bitmap. Que faut-il faire ? Cela n'est pas faute d'avoir placé dans le dossier Auto le fichier gdpsinit.prg et charger le module gdps dans Calamus.

Texte rechargé texto ?

* Certains textes au format txt atari, une fois importés dans Calamus, voient disparaître les apostrophes (ça m'est arrivé pour les articles de TMI). Une idée pour s'en sortir ?
solution proposée par la rédaction : charger le dit fichier sous Papyrus avec la police Times (et non Times New Roman), des caractères bizarres apparaîtront à la place des apostrophes (pourquoi ?). Copier ce caractère bizarre, faire un "rechercher remplacer". Coller le caractère pour la rubrique chercher (Papyrus cherchera tous les caractères identiques dans le texte) et mettre l'apostrophe dans le champ "remplacer". Et le tour est joué. Sauvegardez ensuite le fichier et lors de l'importation dans Calamus, plus de soucis. Aucune explication rationnelle mais ça semble fonctionner !

Calamus perd le Contrôle

Aussi, Calamus SL permet en appuyant sur Control avant de sélectionner importer de passer outre la sélection de driver image par exemple. Mais dans le cas de certains drivers comme le img ou le gif, l'image sélectionnée refuse de se charger. Et si l'on s sélectionne manuellement la driver cela marche au poil. Bizarre, non ?

Une imprimante qui refuse d'imprimer en noir alors qu'elle a une cartouche noire pleine, ne cherchez plus. Epson l'a inventée. La relativement récente Stylus Photo 870 (la nôtre quoi !) permet de choisir si l'on veut imprimer en couleur ou avec la seule cartouche noire. Mais si votre cartouche couleur est vide, même en sélectionnant l'option pour n'utiliser que la cartouche noire, vous ne pourrez rien imprimer ! Fabuleux que ce monde de progrès n'est-il pas ? Quelqu'un sait si l'on peut passer outre cette limitation ?

Questions diverses

- Comment adapter un écran plat sur un ST. Il ne semble que ce ne soit pas possible mais rien n'est impossible pour les ataristes ! Rappelons qu'un moniteur PC SVGA multisynchro peut se connecter facilement sur un ST.

- Comment adapter une alimentation PC sur un Falcon ? (ou à défaut remplacer l'alimentation d'origine)

- Quelqu'un connait-il une solution pour connecter un clavier PC sur ST ?

(questions posées par H. Solana)



par RayXambeR

> > REQUETES

Cette rubrique a pour but de faire apparaître les voeux des utilisateurs. En effet, sur Atari comme sur les autres plate-formes, on recense parfois plusieurs logiciels d'un même type (même si cela tend à diminuer avec la réduction en taille du marché Atari) alors que dans certains domaines, il n'y en a pas ou plus. De même, certains logiciels sont excellents mais on peut déplorer l'absence de telle ou telle fonction.
Partons du principe que les utilisateurs demandant cela ne sont pas forcément des programmeurs avertis (loin de là en ce qui nous concerne) et que donc il se peut qu'il y ait soit déjà une réponse aux problèmes, soit que c'est pour ainsi dire irréalisable.

Gemgraph est superbe mais on peut déplorer l'absence de passerelle avec des logiciels tels que Papyrus et Calamus. De même, il pourrait être appréciable qu'en créant un tableau sous Papyrus, celui-ci soit pris en compte pour créer un graphique sous Gemgraph.

Papyrus manque aussi des fonctions indispensables. Comme un éditeur d'équation scientifiques. Pour le moment, il faut se résoudre à importer les formules depuis un logiciel tel Formula sous forme d'image bitmap. Ce genre d'éditeur fait aussi défaut à un logiciel comme Calamus.

Calamus est un des tous meilleurs logiciels de P.A.O. mais la création aisée de tableaux lui fait cruellement défaut.
Dans le même ordre d'idées, il lui manque aussi la possibilité d'importer facilement des fichiers au format dxf par exemple. Aussi :
- Non existence d'un caractère spécial reprenant le nom du fichier en cours. Il manque aussi un caractère spécial pour mettre la date avec le jour et le mois en toutes lettres, et pas seulement en chiffres.
Précisons qu'un certain nombre de Calamusiens ont fait part à Invers de leurs requêtes. Au moment où nous bouclons, pas de nouvelles. Les principales doléances portaient sur la césure française plutôt mal gérée.

Si, dans le temps, un logiciel comme Overlay2 pouvait rendre de bons services (c'est d'ailleurs ce logiciel qui se cache derrière l'encyclopédie sur les dinosaures de Bruno Begni), il n'est plus développé depuis longtemps et il n'existe plus sur Atari de logiciel permettant de faire des slideshow, des CD multimedia, des exposés. Les PC et Mac ont Powerpoint (même s'il n'est pas fameux) et l'Atari est dépourvu de logiciels de ce type. Il n'y a plus aucun **logiciel de PréAO** sur Atari. Dommage.

Dans le même ordre d'idée, comme les périphériques USB existent à la pelle, il serait bon de prévoir des logiciels gérant les webcam sous MagiCMac ou MagicPC en attendant de pouvoir le faire sur ordinateurs Atari (qui rappelons-le ne gèrent pas encore l'USB). Car cela permettrait de faire "mumuse" avec Mountain ou Funmedia.

Si vous avez des requêtes à formuler : voie postale ou par mail rayxamber@acbm.com

> > URL

par RayXambeR

Sites Atari & TOS :

MyMail : http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
AtariICQ : http://hem.passagen.se/gokmase/atari/ataricq/index.htm
Bit Bopper : http://www.owonder.com/bitbopper/index.html
BoinkOut : http://www.netset.com/~baldrick/boinkout2.html
Gemgraph : http://perso.club-internet.fr/letirant/
Start me Up : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/start.htm
Appline : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/applne.htm
Tales of Tamar : http://kawecki.atari.org/
Pinball Dreams : http://www.fatal-design.com/pinball/
Pentagon & Orb & Asteroids : http://gem.win.co.nz/mario/software/
Fanwor : http://www.uni-ulm.de/~s_thuth/atari/fanwor_e.html
Cyber Race : http://www.jumpgates.com/skydiver/e/neptun/c_race.html
Europe Shareware (traduction et importation de logiciels Atari, Mac, Java) : http://www.europe-shareware.org
Charte graphique de Paul Caillet pour site web (paulcaillet@ifrance.com) :
http://musique.atari.org, http://atari.music.free.fr, http://transaction.atari.org
Site de Pascal Ricard : http://paricard.free.fr/index.html
Icon Extract 1.2 et Hardware 2.0 pour Falcon 030 : http://perso.club-internet.fr/lafabrie/index.html
GemTidy (permet de vérifier et corriger la validité des pages HTML créées avec Luna) : http://gemtidy.free.fr
Luna Text Compiler (permet de gérer des projets facilement):
http://www.europe-shareware.org/atari/logiciels/ltc.html
Eric reboux Software : http://ers.free.fr
Site de Pierre Tonthat (Joe, fVDI, etc.) : http://rajah.atari.org/
Site de Didier Mequignon : http://aniplayer.org
Rodolphe Czuba (CT2 et CT060) : http://czuba-tech.com
Calamus (Invers Software) : http://www.calamus.net
Papyrus (ROM Logicware) : http://www.rom-logicware.de
TNTMag (Mountain, etc...) : http://perso.club-internet.fr/vanel/
Medusa Systems (Medusa, Hadès, Pegasus) : http//www.kingx.com/kingx/medusa
UTSI : http://home.tiscalinet.be/dipching_drulkhor/PRG-IND/htm ou http://utsi.atari.org
NVDI : http://www.nvdi.de
AtTOS (!) : http://rayxamber.free.fr ou http://rayxamber.atari.org
http://www.atari-fachmarkt.de
http://www.atari-portfolio.co.uk/ta-index.html (tout sur le portfolio)
http://www.blimey.strayduck.com/ (émulateur Steem pour PC/Mac)

Un bon moyen de trouver rapidement des URL est le http://www.atari.org/services/list.php3 ou http://links.atari.org classé par programmeur, compagnie, hardware, etc.

Sites Macintosh :

Pixel Toy (macintosh) : http://www.lairware.com

Adresses :

A.P.A.K. - 5, rue des Suisses - 75014 PARIS - 01. 64. 49. 38. 04 - kany@apak.net - http://www.apak.net
MI RO BRO - 70, rue des martyrs - 75009 - 01. 42. 81. 92. 89
Sunnyvale Computer - BP 704 - 42950 Saint-Etienne Cedex 9 - 04. 77. 93. 12. 66 - http://www.sunnyvale-computer.com

Revue de Presse

par RayXambeR

Puces 40

Une petite augmentation (1,80 euro) pour notre Puces préféré, soit 18%. Scandaleux ;)
Mais même plus cher, personne n'y trouverait à redire vu le prix dérisoire de cette revue depuis des années, sans aucune rentrée plublicitaire qui plus est. Contenu fidèle à lui-même oscillant entre news exclusives, news sasfépus, programmation, bidouille, quintal de PA, etc. A acheter le plus régulièrement possible pour espérer toujours le trouver dans les kiosques.

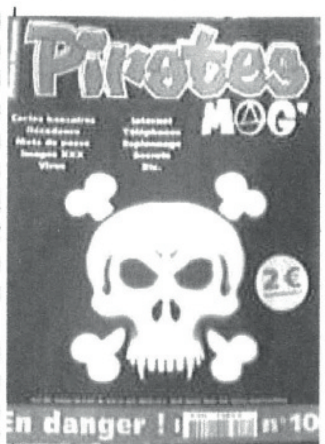
LES PUCES INFORMATIQUES
L'actualité sans chichi
Amiga : le retour !
3000 bonnes occasions
Programmez votre console
L'agenda des bons plans
Bidouillez votre micro
Rubrique offres d'emploi

A Vos Mac!

On vous le conseille depuis un certain nombre de numéros et nous somme encore loin de changer d'avis. Les possesseurs de Mac peuvent y aller sans problème. Et même les possesseurs d'Atari peuvent y jeter un oeil car on parle (brièvement) de leur univers et de certains de leurs logiciels.
A acheter et sans vous ruiner. Penser que Puces Infos + AVosMac vous coûtent moins de 5 euros !

Pirates Mag 10

est un très bon cru. Ce mag n'a pas son pareil pour attirer votre attention sur les aspects sécurité, bidouille du "joli" monde de l'informatique. Le tout avec humour (notamment les illustrations) et le savoir-faire ACBM, garantie d'indépendance. Ce qui est loin d'être le cas des ersatz, des plagieurs qui n'hésitent pourtant pas à insulter ACBM. Le monde à l'envers !



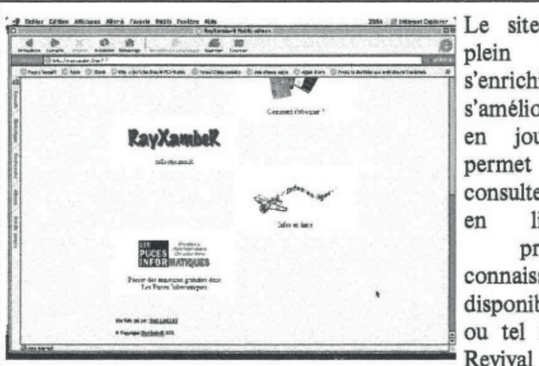
Boing Attack 15

Il nous est arrivé trop tard pour en parler. Nous l'aborderons donc dans AtTOS n°5. Ce fanzine Amiga est une référence pour cet autre standard informatique. A plus forte raison que d'autres fanzines Amiga ont jeté l'éponge récemment.
Rappelons qu'ils organisent tous les ans l'Alchimie avec à chaque fois plus de monde. On en reparlera en temps voulu dans nos colonnes.



» Site web & En Bref : le retour !

par RayXambeR





Le site tourne à plein régime. Il s'enrichit et s'améliore de jour en jour. Il vous permet de consulter des infos en ligne, de prendre connaissance de la disponibilité de tel ou tel numéro de Revival et de AtTOS, de connaître à l'avance une partie du sommaire des prochains numéros, de consulter les listes d'échange/recherche de la rédaction, de passer une petite annonce par le biais des Puces Informatiques, de commander des numéros de nos publications, etc.
Toute proposition de votre part est la bienvenue. Les ajouts futurs seont un index des tests effectués dans Revival.
Le site est l'oeuvre de RayXambeR (le contenu) et de Paul Caillet (le contenant !). Remerciements à Paul Caillet.



Revival existe depuis plus de 4 ans et traite de toute l'actualité des consoles de jeu video alternatives. De la VCS2600 à la Dreamcast en passant par NeoGeo, Nec PcEngine, Jaguar, Lynx, Master System, Megadrive, Super Nintendo, Virtual Boy, Vectrex, etc
De plus, régulièrement des historiques, des dossiers, de l'insolite, viennent compléter le tableau très chargé de news et de tests. Au total 48 pages pour un format identique à AtTOS.
Prix : 4 euros par numéro ou 15 euros les 4 numéros par abonnement.
Pour commander utilisez les coordonnées mentionnées dans le présent numéro de AtTOS ou allez sur notre site web, remplir un formulaire d'abonnement et envoyer votre règlement par chèque à notre adresse.

Il s'agit du numéro 16. Déjà disponible.

Le Tout en Images - AtTOS 3

